



SPIDERS

FOCUS
HOME INTERACTIVE

⚠ AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO:

COMANDI	3
INTERFACCIA	4
COMBATTIMENTO	5
SVILUPPO DEL PERSONAGGIO	6
CREAZIONE DI OGGETTI	7
MISSIONI	7
GARANZIA	8
SUPPORTO TECNICO	8
RICONOSCIMENTI	9

COMANDI



INTERFACCIA

IN COMBATTIMENTO:



1. Barra della vita (rossa)//Barra della magia (blu)//Barra dell'esperienza (gialla)
2. Scorcioio per usare rapidamente un oggetto o lanciare un incantesimo. Le scorcioio si possono personalizzare tramite il menu tattico.
3. Minimappa.

MENU TATTICO:

Il menu tattico è la base del sistema di combattimento e ti consente di gestire poteri, oggetti e, in combattimento, i tuoi compagni. Per aprire il menu tattico, premi **LB**.



POTERI: l'assegnazione di scorcioio ai poteri può essere modificata in qualsiasi momento. Accedi al menu tattico e premi **LB**. Il menu tattico ti consente anche di attivare direttamente un'abilità, per esempio quella curativa.

ORDINI: questa sezione del menu serve per controllare il comportamento dei tuoi compagni durante il combattimento.

COMBATTIMENTO

Per sopravvivere alle prove che ti attendono devi padroneggiare le varie tecniche di combattimento, imparando a usarle nel modo migliore.

Per cambiare modalità di combattimento, premi **RB**.

GUERRIERO:



Questa particolare modalità è peculiare delle armi a due mani: spadoni, asce pesanti e martelli da guerra. Si tratta di una tecnica perfetta per affrontare singoli avversari particolarmente forti. Premi **X** per infliggere rapidamente dei danni al nemico. Se ti trovi circondato da più avversari, invece, scegli un attacco circolare e premi **Y** per colpire più avversari con un sol colpo. Tieni premuto **Y** per mettere a segno una serie di colpi devastanti. Quando sei sotto attacco, premi **RT** per parare con la tua arma. Eseguendo una parata all'ultimo momento non solo bloccherai l'attacco, ma potrai anche contrattaccare immediatamente. Tieni premuto **RT** per muoverti mentre sei rivolto verso l'avversario. Infine, usa **B** per respingere i tuoi avversari e superare la loro guardia con un colpo destabilizzante.

In modalità Guerriero, ogni tipo di arma equipaggiabile ha caratteristiche specifiche:



Spade: fra le armi a due mani, sono le più veloci da utilizzare.



Asce: più lente delle spade, ma con una maggiore probabilità di causare colpi critici.



Martelli: sono le armi a due mani più lente, ma hanno maggiori possibilità di bloccare un attacco nemico, destabilizzando così l'avversario e frantumandone lo scudo.

RAMINGO:



Questa modalità ti consente di impugnare due armi. I tuoi colpi saranno meno potenti, rispetto a quelli con un'arma a due mani, ma sarai molto più veloce. Come la modalità Guerriero, quella Ramingo ti fornisce due tipi di attacco. Tieni premuto **Y** per creare una serie di colpi letali. Tieni presente che in questa modalità la parata risulta meno efficace. Premi **B** per eseguire un salto all'indietro e schivare gli attacchi. Prova a schivare all'ultimo istante per attivare automaticamente un potente contrattacco.

Inoltre, premendo **L1** potrai utilizzare la modalità Furtivo, per nasconderti nell'ombra e muoverti rapidamente e silenziosamente. Con la modalità Furtivo attiva puoi cogliere i nemici di sorpresa, infliggendo così maggiori danni.

Adatta la modalità alla situazione: non esitare a usare **RB** per attivare le modalità Guerriero e Ramingo anche durante il combattimento.

PIROMANTE:



In quest'avventura, un demone del fuoco si impossessa di Vulcan, che acquisisce poteri da Piromante. Questa potente forza magica può essere utilizzata in qualsiasi modalità di combattimento. Puoi utilizzare questo potere in molti modi diversi:

puoi infiammare la tua lama, per rendere più devastanti gli attacchi corpo a corpo, puoi evocare delle Fiamme veglianti come protezione dal nemico, oppure puoi lanciare delle devastanti sfere infuocate per bruciare qualsiasi cosa incontri sul tuo cammino...

Fai attenzione, però: l'uso dei poteri da Piromante consuma punti magia. Fortunatamente, le riserve di punti magia si ripristinano automaticamente nel tempo.

Per lanciare un incantesimo basato sul fuoco, selezionalo nel menu tattico oppure assegnagli una scorcioia.



ATTACCO A DISTANZA:

Se hai dardi a sufficienza, puoi usare la balestra per attaccare dalla distanza i tuoi nemici. Per attaccare con una balestra, seleziona l'arma nel menu tattico, oppure assegna una scorciatoia.




TRAPPOLA:

Ricorda che Vulcan fa parte delle Lame Franche ed è specializzato in ordigni e munizioni. Questo ti consente di piazzare delle trappole per cogliere di sorpresa i tuoi avversari. Se le trappole non scattano, puoi recuperarle per utilizzarle in un altro momento. Tieni inoltre presente che con queste due armi devi fare affidamento su un numero limitato di componenti e oggetti. Puoi comunque creare nuovi oggetti sfruttando l'apposito sistema. Ulteriori informazioni in merito sono presenti nella sezione «Creazione di oggetti» di questo manuale.

SVILUPPO DEL PERSONAGGIO

In questo gioco potrai potenziare il tuo personaggio, sviluppandone abilità e tratti.

Per farlo, premi . Completando missioni e vincendo combattimenti accumuli esperienza che ti consente di salire di livello. Ogni volta che raggiungi un nuovo livello, ottieni 2 punti abilità e 1 punto tratto, che puoi usare in questo menu.



ABILITÀ:

I punti abilità ti permettono di migliorare le tue abilità in combattimento in tutte e tre le modalità: Guerriero, Ramingo e Piromanete. Ciascuna abilità può essere sviluppata per tre volte: più punti investi in una tecnica di combattimento, più abile diventi nell'eseguirlo. I gradi, in ordine crescente, sono: Novizio, Dilettante, Esperto e infine Maestro. Quando raggiungi un nuovo grado, puoi investire i punti a tua disposizione per ottenere nuove abilità. Le abilità influenzano in maniera determinante lo stile di combattimento, quindi scegli con attenzione.




TRATTI:


I punti tratto consentono di sviluppare le caratteristiche specifiche del tuo personaggio, come potenziale in termini di vita, riserve di magia e carico massimo trasportabile. Non trascurare i tuoi tratti, sono essenziali per rinforzare il personaggio. Ricorda che i tratti si possono sbloccare soltanto dopo aver soddisfatto particolari requisiti.



EQUIPAGGIAMENTO:

Un altro modo per aumentare le abilità del tuo personaggio è quello di utilizzare equipaggiamenti migliori e migliorare quelli già in uso. Puoi ottenere nuovi equipaggiamenti dal maniscalco, come ricompensa per le missioni portate a termine, oppure esaminando i cadaveri dei nemici. Inoltre, puoi usare determinati componenti per migliorare i tuoi equipaggiamenti: questi ti consentono di modificare la tua spada, rendendola più letale, o di intervenire sulla tua armatura rendendola più robusta. Usa  nell'apposito menu per equipaggiare e migliorare gli equipaggiamenti.

CREAZIONE DI OGGETTI

Quando esplori un'area o esami i cadaveri dei nemici puoi trovare diversi oggetti, con i quali migliorare il tuo equipaggiamento, creare oggetti consumabili o realizzare nuovi componenti. Premi  per aprire il menu di creazione degli oggetti.



EQUIPAGGIAMENTO:

Per sopravvivere nel mondo di Vertiel migliorare l'equipaggiamento è fondamentale. Rendendo più efficace la tua armatura e le tue armi potrai non solo personalizzare il tuo aspetto, ma anche le tue abilità e le tue strategie di combattimento. Potresti, per esempio, puntare tutto sui danni inflitti, trascurando la difesa, oppure potenziare al massimo quest'ultima, insieme alle capacità di recupero della salute.



OGGETTI CONSUMABILI:

In Bound by Flame ti capiterà spesso di usare oggetti consumabili come pozioni curative, pozioni magiche, dardi per la balestra o trappole. Se hai componenti sufficienti, puoi creare tutti questi oggetti ogni volta che vuoi, tramite l'apposito menu.



COMPONENTI:

Se ti manca un componente per migliorare un equipaggiamento o preparare una pozione, lo puoi creare. Immagina per esempio di non avere il sangue degenerato necessario per preparare una cura: puoi crearlo spendendo 10 monete d'oro. Grazie all'oro puoi creare tutti i componenti di base, necessari per realizzare i componenti avanzati e gli oggetti consumabili.

MISSIONI



MISSIONE PRINCIPALE:

Nella missione principale devi raggiungere degli obiettivi, elencati nel diario accessibile tramite il menu di gioco. Questi obiettivi sono visibili anche sulla mappa (in giallo).



MISSIONI SECONDARIE:

Nel corso della tua missione ti capiterà di incontrare dei personaggi che chiederanno il tuo aiuto. Si tratta di missioni opzionali, che possono fruttarti delle preziose ricompense. Fai attenzione, progredendo troppo rapidamente nell'avventura, potresti perderti alcune di queste missioni. Come quelli della missione principale, gli obiettivi delle missioni secondarie sono elencati nel diario e sono visibili sulla mappa (in bianco).

GARANZIA

NOME PRODOTTO: Bound By Flame

Focus Home Interactive garantisce fi no a novanta (90) giorni dalla data di acquisto del Prodotto che il supporto sul quale esso è stato registrato è privo di difetti latenti ed errori di produzione in condizioni di utilizzo normali (esclusi negligenza, abuso o utilizzo scorretto). Nell'eventualità in cui il supporto si rivelasse difettoso entro i termini indicati, Focus Home Interactive si impegna, a propria discrezione, a sostituire il Prodotto (purché esso venga ancora prodotto da Focus Home Interactive) o a fornire un altro prodotto di valore uguale o inferiore, secondo le condizioni seguenti. Per poter provvedere alla sostituzione del Prodotto, inviarlo nella confezione originale (costi di spedizione a carico del mittente), accompagnato dalla prova d'acquisto originale, da una descrizione del problema riscontrato e da indirizzo completo e informazioni di contatto alla sezione di assistenza tecnica di Focus Home Interactive. Si consiglia di inviare il pacchetto tramite raccomandata con ricevuta di ritorno al seguente indirizzo:

**Focus Home Interactive, Support Technique,
100 avenue du général Leclerc,
93692 PANTIN CEDEX - FRANCE**

ASSISTENZA TECNICA

In caso di problemi nell'installazione o nel funzionamento di Bound By Flame, contattare la sezione di assistenza tecnica mediante e-mail (servizio in lingua francese/inglese):

Email : support@focus-home.com

Telefono: +33 (0)1.48.10.75.95 (da lunedì a venerdì, dalle 9:00 alle 13:00 GMT).

Fornisci quante più informazioni possibili al supporto tecnico, fra le quali: titolo del gioco, tipo di problema, occasioni nelle quali il problema si verifica.

RICONOSCIMENTI

SPIDERS

Executive Producer
Jehanne Rousseau

Administrative Manager
Caroline Pierini

Project Manager
Walid Miled

Junior Assistant Project Manager
Jérémy Boistiére

Technical Direction
Wilfried Mallet

Lead Programmer
Julien Le Corre

Engine Programming
Tarik Belabbas
Romain Blanchais
Florent Isaia
Guillaume Munier-Richard
Mathieu Simon
Guillaume Werlé

Junior Programmers
Xavier Benoit
Robin Bergère
Guillaume Burlot
Guillaume Giusiano
Charlotte Lafage
Antoine Serre
Julien Tran

Art Direction
Julien Briatte
Nicolas Jeannot

Concept Art
Camille Bachmann
Daniel Balage
Alexandre Chaudret

3D Artists
Julien Blanc
Pierre-Dante Delboulle
Anthony Elicki
Karim Eltamer
Mathieu Gasperin
Luter Ionov
Anthony Lacroix
Hervé Nedelec
Julien Reliat

Special Effects
Charles Vernier

Junior Artists

Hakkim Tekki
Julien Payen

Cutscene direction
Alexandre Chaudret

Introduction cutscene direction
Camille Lallement

Game User Interface
Stéphane Arson

Additional Game User Interface
Alexandre Chaudret
Walid Miled

Lead Animation
Arnaud Beaume

Animation
Bruno Millas
Arthur Munoz
Peggy Portal

Junior animators
Florian Lebordais

Lead Game Design
Stéphane Versini

Lead Level and Quest Design
Sébastien Di Ruzza

Level and Quest Design
Olivier Neumayer
Romain Wiart

Lead Sound Design
Sylvain Prunier

Music
Olivier Derivière

Additional music
Markus Schmidt

Songs Performer
Iré (iremusic.com)

Music integration assistant
Adrian Benyamina

Script-writing and dialogue
Ghislain Masson
Olivier Neumayer
Jehanne Rousseau

Junior QA
Eric Capo

Testing
Jérémy Boistiére
Yann Leparquois

FOCUS HOME INTERACTIVE

Managing Partner

Cédric Lagarrigue

Marketing

Thomas Barrau
Anne-Sophie Vernhes
Tristan Hauvette
Xavier Assémat
Adrien Rotondo
Sandra Mauri
Anthony Rebouh
Nicolas Weil
Thibault Chuffart

Game Production

Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé
Théophile Gaudron
Maxime Béjat
Mickaël Garimé

Quality Assurance

Ugo Ribaud
Marie-Thérèse Nguyen
Alexandre Kapusta
Guillaume Collin
Kévin Moutou
Camille Bizet
Nicolas Cheng
Laura Forget
Paul Fiat
Jérémya Foret
Sébastien Montagné
Xavier Sanson
Maxime Sauvage
Youssef Abdelmoumen

Press Relations

Marie-Caroline Le Vacon

Business & Sales Managers John Bert

Aurélié Rodrigues
Aline Janzekovic
Vincent Chataignier
Yann Le Guellaut
Stéphanie Olbé
Vincent Duhnen

Graphic designers

François Weytens
Manon Lestrade

Media & Video producers

Stéphan Le Gac Savoye
Camille Lallement
Maxime Guémon

Web designers

Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca
Dimitri Robert

Technical Support

Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka
Nicolas Dieppedalle

Accountancy - Company management

Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Stéphane Figon
Maureen Bolger
Areski Ouazir
Lasconie Lukusa M.

Chief Financial Officer

Deborah Bellangé

President

Jean-Pierre Bourdon

Big Wheels Studio

Voiceworks Production
Toneworks GmbH

Production Big Wheels

Frédéric Devanlay

Project Management & Art direction

VoiceWorks Production
Douglas Carrigan

Project Management & Art direction

Toneworks GmbH

Lars Cartensen
Mathias Geissler
Stephanie Kirchberger
Antje Roosch

US voice Actors

Paul Bandey
Christina Batman
Geoffrey Batman
Andy Chase
Leslie Clark
David Coburn
Robin Atkin Downes
Gideon Emery
David Gasman
Peter Hudson
Saul Jephcott
Sharon Mann
Tom Morton
Doug Rand
Scott Thrun
Kim Tibury
Allan Wenger
Hester Wilcok

German voice Actors Achim Buch

Anne Moll
Bertram Hiese
Björn Gebauer
Christian Rudolf
Christos Topulos
Ingo Abel
Jens Wendland
Jürgen Holdorf
K.-H. Möller
Marie Biermann
Martin Sabel
Merete Brettschneider
Michael Bideller
Patrick Elias
Rasmus Borowski
Robert Missler

Rüfdiger Schulzki

Saskia Brzyszczyk
Sonja Szylowicki
Sven Dahlem
Svenja Pages
Tanja Dohse
Till Huster
Uli Plessmann
Wolf Frass
Wolfgang Berger

Special Thanks :

Mael Lecrubier
Morgane Ah Kong,
Clément Bosqué,
Marie-Pierre Gariel,
Vanessa, Ludovic, Éliasa, Martine, Célia &
Julien Jeannot,
Hang & Alexandre Munier-Richard,
Eléonore Versini,
Marie Van Der Marlière,
Laure Renouard,
Yoann Vatieur,
Galadrielle Steiner,
Laurent Szczepanski

PhyreEngine™ Team for their support.

Play Testers

Antoine Falligan
Julien Frontil
Yann Leparquois
Florent Maillard
Amélie Maurin
Stanislas Tirou



©2014 Spiders Studios and Focus Home Interactive. Bound By Flame is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. Bound By Flame and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2014 NVIDIA Corporation. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories.